

KOMPUTERISASI SEBAGAI MEDIA KARYA TIPOGRAFI EKSPERIMENTAL

Dria Setiautami

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Komunikasi dan Multimedia,
Bina Nusantara University, Jln. K.H. Syahdan No. 9, Palmerah, Jakarta 11480
driasetiautami@binus.edu

ABSTRACT

Typography is one of the elements design, which one designer can make their own style with it. As we know, the computer era move so fast, so we have to know how we get the basic visual from the personal computer. The fact is the shape of typography can't be changes, that's why we have to know how to change them and get another expression for the form. With the personal computer we can do the experimental of typography with the rules and breaking the rules.

Keywords: *typography, experimental, computerised*

ABSTRAK

Tipografi merupakan salah satu elemen desain dalam komunikasi visual dimana desainer dapat memilih bagaimana gaya visual yang dikehendaki. Sesuai perkembangan jaman teknologi yang sangat cepat, sehingga sebaiknya kita harus mengenal cara – cara dasar untuk mencapai visual yang kita inginkan. Pada dasarnya bentuk huruf tidak lah berubah, tapi bagaimana kita membuat atau mengekspresikan suasana dan rasa tertentu atau eksperimen dengan kemudahan teknologi yang kita dapat. Dengan adanya komputer pribadi (personal computer) menjadikan ajang eksperimental tipografi, seperti yang akan dibahas dalam artikel ini. Sehingga menciptakan eksperimen yang di luar batas formalitas dalam kaidah tipografi sebelumnya

Kata kunci: *tipografi, eksperimental, komputerisasi*

PENDAHULUAN

Tipografi merupakan salah satu elemen desain dalam komunikasi visual. Dimana desainer dapat memilih bagaimana gaya visual yang dikehendaki. Sesuai perkembangan jaman teknologi yang sangat cepat, sehingga sebaiknya kita harus mengenal cara-cara dasar untuk mencapai visual yang kita inginkan. Pada dasarnya bentuk huruf tidak lah berubah, tapi bagaimana kita membuat atau mengekspresikan suasana dan rasa tertentu atau bereksperimen dengan kemudahan teknologi yang kita dapat. Tipografi sangat dipengaruhi oleh keberadaan teknologi, karena itu makin dibuat supaya semakin mudah dan jelas “keterbacaan”nya (legibilitasnya) ini disebabkan dengan adanya banyak literasi yang telah membahas tipografi, sehingga dari yang kurang jelas atau tidak mudah keterbacaannya dibuat sedemikian rupa sehingga jelas dan mudah dibaca dengan menggunakan teknik-teknik dalam teknologi baru. Dengan adanya komputer pribadi (personal computer) menjadikan ajang eksperimental tipografi, seperti yang akan dibahas dalam diktat ajar ini. Sehingga menciptakan eksperimen yang di luar batas formalitas dalam kaidah tipografi sebelumnya.

Sebetulnya Tipografi Eksperimental ini bukan sesuatu yang baru, sesuai dengan perkembangan jaman dalam gaya desain grafis dalam abad 20 ini misalnya Futurism, de Stijl, Dada, Constructivism, and Post Modern memberikan respon pada teknologi dan membuat perkembangan yang luar biasa pada bidang tipografi. Dalam jurnal ini dibahas tentang kesempatan pengembangan eksperimental dalam tipografi dengan menggunakan potensi – potensi dalam teknologi. Dimana bisa membantu dalam proyek nyata untuk membuat visual yang mempunyai karakter di luar kaidah formal.

Sebelum memasuki dunia Tipografi Eksperimental kita harus mengenal kaidah kaidah (pedoman dasar) penggunaan tipografi yang dasar dalam desain komunikasi visual sehingga tercapai komunikasi yang efektif. Karena dengan memahami pedoman dasar tipografi dengan baik, kita dapat bereksperimen tanpa lepas dari basis pada prinsip prinsip dasar tersebut, sehingga tidak lepas dari fungsi dan tujuan visual tersebut tapi dengan gaya visual yang “out of box” atau keluar dari pakem-pakem standar. Karena pada dasarnya tipografi bisa menjadi salah satu yang terpenting dalam desain komunikasi visual yang dapat memberikan efektifitas yang maksimal sehingga jika terjadi kesalahan atau ketidak pahaman pada tipografi dapat mengakibatkan rusaknya visual grafis dan tujuan komunikasinya. Jurnal ini untuk memahami prinsip prinsip dasar tipografi dan bagaimana cara mengembangkan sehingga menghasilkan desain desain yang eksperimental dalam tipografi tanpa mengurangi atau merubah komunikasi visualnya.

PEMBAHASAN

Prinsip Dasar Tipografi

Adalah aturan main yang merupakan prinsip –prinsip pembuatan karya tipografi yang baik dan benar. Dimana jika kita mengikuti aturan aturan tersebut diatas secara langsung kita mendapatkan hasil yang mudah dicerna karena komunikasi yang jelas, teratur, terarah sesuai prinsip desain pada umumnya.

Mematuhi Aturan Main dalam Tipografi

Dalam waktu yang telah lama prinsip dasar tipografi selalu berkembang untuk memaksimalkan fungsi baik dari segi keindahan bentuk huruf tersebut ataupun kemudahan terbacanya dalam menuangkan komunikasi secara tertulis. Prinsip prinsip dasar tipografi ini bukan mutlak harus di turuti dalam mendesain, tapi prinsip dasar ini telah teruji dan terbukti kebenarannya. Dengan

menggunakan prinsip dasar ini maka desainer dapat menuangkan ide sesuai isi (konteks) dan penyesuaian terhadap bentuk huruf itu sendiri secara maksimal.

Sebelum kita melakukan eksperimen, maka kita harus mengetahui prinsip yang sangat dasar, sehingga setelah kita berkspemen akan tampak nyata pebedaannya mana yang telah di desain dengan baik tapi biasa, atau di desain dengan baik tapi luar biasa. Dari sini kita dapat menilai desain yang biasa akan lebih mudah dilupakan karna tidak mempunyai keunikan. Tetapi desain yang luar biasa menggunakan prinsip dasar yang telah diksploraskan sehingga mempunya nilai lebih unik tapi dapat memberikan atau menyampaikan komunikasi yang sama dan tidak mengubah arti. Dengan perkembangan tipografi yang makin maju.prinsip dasar ini memberikan fakta penyelesaian yang teruji bagi khalayak umum.

Aturan Main dalam Tipografi

Aturan 1

Untuk mencapai keterbacaan yang mudah dan jelas gunakanlah jenis huruf yang sudah teruji dan terbukti sejak dahulu. Para desainer akan mempunyai karakter tersendiri pada dasarnya, sehingga mereka pun memiliki jenis huruf yang paling mereka sukai. Biasa betuk yang disukai berupa karakter yang sederhana dan mudah keterbacaan yang bisa dilihat dari bentuk konsisten dan perpaduan proporsi yang tinggi. Jenis huruf tersebut dibawah yang sudah terui keterbacaannya.

Contoh:

Jenis huruf SERIF = Baskerville | Bembo | Bodoni | Caslon | Garamond | Goudy Old style | Sabon | Times New Roman | Peper tua | Palatino

Jenis huruf SAN SERIF = Franklin Gothic | Frutiger | Gill Sans | Helvetica | Futura | Univers | News Gothic | Myriad |

Aturan 2

Sebaiknya tidak banyak menggunakan jenis huruf yang berbeda dalam sebuah desain. Biasanya menggunakan jenis huruf yang banyak dengan tujuan memberikan penekanan (emphasis) atau untuk membedakan antara bagian satu dengan lainnya. Jika terlalu banyak jenis huruf mengakibatkan visual menjadi kacau balau sehingga pembaca tidak lagi dapat membedakan mana yang penting (utama) atau mana yang tidak penting.

Contoh:

permainan dalam eksperimental
TIPOGRAFI adalah untuk
memperluas batasan dengan cara
membebaskan bentuk dari visual
yang mempunyai arti kata
sebenarnya dan juga hubungan
antara kata dengan gambar.

Aturan 3

Hindari penggunaan kombinasi jenis huruf yang tidak terlalu kelihatan perbedaan bentuk fisiknya. Alasan utama menggunakan perbedaan huruf adalah memberi penekanan. Jadi sangatlah penting untuk menghindari yang tidak jelas perbedaan bentuknya sehingga jika kita melihat bukanlah seperi penekanan tetapi melainkan seperti membuat kesalahan visual, karena tidak kontras perbedaan bentuknya.

Contoh:

permainan dalam eksperimental
tipografi adalah untuk memperluas
batasan dengan cara
membebaskan bentuk dari visual
yang mempunyai arti kata
sebenarnya dan juga hubungan
antara kata dengan gambar.

Aturan 4

Jangan menggunakan huruf kapital (huruf besar) semua pada teks yang panjang, tapi gunakanlah huruf besar dan kecil untuk keterbacaan yang maksimum. Huruf kecil akan lebih mudah keterbacaannya karna mempunyai “pengantar visual” (memudahkan mata untuk mengikuti alur visual) yang terjadi di dalam garis asender dan desender. Huruf besar akan lebih optimal jika digunakan sebagai teks yang berupa judul (bukan berupa kalimat yang panjang)

Contoh:

JANGAN MENGGUNAKAN HURUF KAPITAL (HURUF BESAR) SEMUA PADA TEKS YANG PANJANG, TAPI GUNAKANLAH HURUF BESAR DAN KECIL UNTUK KETERBACAAN YANG MAKSIMUM. HURUF KECIL AKAN LEBIH MUDAH KETERBACAANNYA KARNA MEMPUNYAI “PENGANTAR VISUAL” (MEMUDAHKAN MATA UNTUK MENGIKUTI ALUR VISUAL) YANG TERJADI DI DALAM GARIS ASENDER DAN DESENDER. JANGAN MENGGUNAKAN HURUF KAPITAL

Tapi gunakanlah huruf besar dan kecil untuk keterbacaan yang maksimum. Huruf kecil akan lebih mudah keterbacaannya karna mempunyai “pengantar visual” (memudahkan mata untuk mengikuti alur visual) yang terjadi di dalam garis asender dan desender.

Aturan 5

Gunakan ukuran huruf yang telah terbukti keterbacaannya sesuai kebutuhan dalam konteksnya. Teks yang dibaca untuk jarak sekitar 30 – 40cm, biasanya ukuran huruf berkisar 8 – 12 poin, tapi ada juga beberapa jenis huruf yang jika dipakai dengan ukuran tersebut tampak lebih besar atau lebih kecil dari ukuran standar huruf lainnya. Ini tergantung dari “x-height” atau tinggi huruf (jarak tinggi antara *baseline* dan *meanline*).

Contoh:

Gunakan ukuran huruf yang telah terbukti keterbacaannya	= 8pt
Gunakan ukuran huruf yang telah terbukti keterbacaannya	= 10pt
Gunakan ukuran huruf yang telah terbukti keterbacaannya	= 12pt
Gunakan ukuran huruf yang telah terbukti keterbacaannya	= 14pt

Aturan 6

Hindari penggunaan ukuran huruf (*point-size*) yang terlalu banyak pada saat yang bersamaan. Untuk menggunakan berbagai macam ukuran huruf biasanya dipakai sebagai penekanan hirarki membaca, sehingga jika berlebihan akan mengacaukan. Josef Muller-Brockmann menyarankan untuk tidak lebih dari 2 ukuran huruf pada satu judul “display text” (bisa dikategorikan poster misalnya), dan untuk menarik perhatian dan menambah maksimal fungsi sebaiknya diukur sesuai kebutuhannya.

Contoh:

Untuk menggunakan berbagai macam ukuran huruf biasanya dipakai sebagai penekanan hirarki untuk membaca, sehingga jika berlebihan akan mengacaukan.

Aturan 7

Gunakan jenis huruf yang ketebalannya normal. Hindari yang terlalu tebal atau terlalu tipis untuk memudahkan keterbacaan. Ketebalan dari suatu jenis huruf tergantung lebar dari *stroke* huruf tersebut. *Stroke* yang terlalu tipis membuat mata kita susah membedakan dengan latar belakang begitu juga sebaliknya *stroke* yang terlalu tebal membuat detail huruf menjadi berkurang sehingga sulit keterbacaannya. Jenis huruf yang *book* sangat ideal *stroke*-nya sehingga mudah keterbacaannya.

Contoh:

Gunakan jenis huruf yang ketebalannya normal. Hindari yang terlalu tebal atau terlalu tipis untuk memudahkan keterbacaannya

Aturan 8

Gunakan proporsi huruf yang medium, hindari jenis huruf yang proporsi terlalu lebar atau luas (*expands*) atau sebaliknya, yang terlalu kecil atau sempit (*condensed*). Distorsi pada ukuran huruf akan membuat huruf tersebut menyempit atau melebar sehingga membuat orang lebih sulit membacanya, walaupun memang sudah ada beberapa jenis huruf yang berbentuk *expand* atau *condensed* yang didesain sehingga mudah keterbacaannya.

Contoh:

Gunakan proporsi huruf yang medium, hindari jenis huruf yang proporsi terlalu lebar/ luas (“*expands*”) atau sebaliknya, yang terlalu kecil atau sempit (“*condensed*”) Gunakan proporsi huruf yang medium, hindari jenis huruf yang proporsi terlalu lebar/ luas (“*expands*”) atau sebaliknya, yang terlalu kecil atau sempit (“*condensed*”)

Aturan 9

Untuk teks yang panjang gunakan jarak antar huruf (*kerning*) dan jarak antar kata juga spasi yang konsisten, tidak berubah ubah jarak (ruang kosongnya) sehingga mudah keterbacaannya. Huruf harus mempunyai jarak yang konsisten dan alami sehingga terbaca menjadi sebuah kata, begitu juga kata harus demikian sehingga terbaca menjadi sebuah kalimat, dan seterusnya menjadi sebuah paragraf. Sehingga disini terlihat betapa peran pentingnya ruang kosong yang proporsional pada penyusunan huruf yang akan dibaca.

Contoh:

permainan dalam eksperimental
tipografi adalah untuk memperluas
batasan dengan cara membebaskan
bentuk dari visual yang mempunyai
arti kata sebenarnya dan juga
hubungan antara kata dengan
gambar.

permainan dalam
eksperimental tipografi
adalah untuk memperluas
batasan dengan cara
membebaskan bentuk dari
visual yang mempunyai arti
kata sebenarnya dan juga
hubungan antara kata dengan
gambar.

Aturan 10

Gunakan panjang kolom yang pantas, tidak terlalu panjang dan juga tidak terlalu pendek untuk mempermudah prose's membacanya. Jika kolom terlalu panjang maka kita akan monoton dan tidak berirama dan membuat mata kita cepat lelah karena mengikuti garis yang panjang. Begitu pula jika terlalu pendek, membacanya terpotong potong, sehingga kita sulit membacanya.

Contoh:

permainan dalam eksperimental tipografi adalah untuk memperluas batasan dengan cara membebaskan bentuk dari visual yang mempunyai arti kata sebenarnya dan juga hubungan antara kata dengan gambar.

permainan dalam eksperimental tipografi adalah untuk memperluas batasan dengan cara membebaskan bentuk dari visual yang mempunyai arti kata sebenarnya dan juga hubungan antara kata dengan gambar.

permainan dalam eksperimental tipografi adalah untuk memperluas batasan dengan cara membebaskan bentuk dari visual yang mempunyai arti kata sebenarnya

Aturan 11

Untuk keterbacaan yang baik gunakan jarak spasi yang tidak terlalu jauh ataupun terlalu dekat supaya memudahkan mata kita menangkap baris kalimat berikutnya. Spasi yang pendek (terlalu dekat) menyebabkan kita lambat membaca karna mengulang ulang mencari baris kalimat berikutnya, karena mata kita menangkap sekaligus beberapa baris berikutnya. Dengan menambah jarak spasi 1-4 poin maka mata kita akan lebih mudah menangkap baris berikutnya.

Contoh:

Spasi yang terlalu dekat; Untuk keterbacaan yang baik gunakan jarak spasi yang tidak terlalu jauh ataupun terlalu dekat supaya memudahkan mata kita menangkap baris kalimat berikutnya. Untuk keterbacaan yang baik gunakan jarak spasi yang tidak terlalu jauh ataupun terlalu dekat supaya memudahkan mata kita menangkap baris kalimat berikutnya.

Spasi yang terlalu jauh: Untuk keterbacaan yang baik gunakan jarak spasi yang tidak terlalu jauh ataupun terlalu dekat supaya memudahkan mata kita menangkap baris kalimat berikutnya. Untuk keterbacaan yang baik gunakan jarak spasi yang tidak terlalu jauh ataupun terlalu dekat supaya memudahkan mata kita menangkap baris kalimat berikutnya.

Aturan 12

Untuk keterbacaan yang maksimum gunakan *alignment* RATA KIRI, atau disebut juga “flush left” | “left alignment”. Hal ini disebabkan karena penulisan latin dan kebiasaan kita menulis dari kiri ke kanan. Walaupun dari beberapa kemungkinan metode alignment tidak terlalu mengganggu layout, sesuai dengan kebutuhan dan tujuan informasi yang akan disampaikan. Juga dapat untuk teks yang tidak terlalu panjang sehingga tetap mudah keterbacaannya.

Contoh:

Alignment RATA KIRI

Diharap kehadirannya pada acara alumnus Sekolah Desain pada acara Kumpul Kangen 2010, akan diadakan Pada tanggal 22 Mei 2010, pukul 10.00 – selesai
Bertempat di Gedung Pertemuan Jakarta jl. Kebayoran Lama No 54, Jakarta Selatan

Alignment RATA TENGAH

Diharap kehadirannya pada acara alumnus Sekolah Desain pada acara Kumpul Kangen 2010, Akan diadakan Pada tanggal 22 Mei 2010, pukul 10.00 – selesai
Bertempat di Gedung Pertemuan Jakarta jl. Kebayoran Lama No 54, Jakarta Selatan

Alignment RATA KANAN

Diharap kehadirannya pada acara alumnus Sekolah Desain pada acara Kumpul Kangen 2010, akan diadakan Pada tanggal 22 Mei 2010, pukul 10.00 – selesai
Bertempat di Gedung Pertemuan Jakarta jl. Kebayoran Lama No 54, Jakarta Selatan

Alignment JUSTIFIED

Diharap kehadirannya pada acara alumnus Sekolah Desain pada acara Kumpul Kangen 2010, akan diadakan Pada tanggal 22 Mei 2010, pukul 10.00 – selesai Bertempat di Gedung Pertemuan Jakarta jl. Kebayoran Lama No 54, Jakarta Selatan

Aturan 13

Tetap konsisten pada bentuk atau potongan akhir kalimat sehingga membentuk paragraph yang baik secara visual dan mempunyai irama yang berulang (tidak berbeda jauh dengan sebelumnya). Hindari bentuk *rag* yang tidak beraturan yang terbentuk dari pemotongan kata pada setiap baris kalimat. Juga hindari *rags* yang berulang yang membuat visual seakan pengulangan yang berkelanjutan atau disebut juga *patern*.

Contoh:

“Rag” yang tampak teratur

Tetap konsisten pada bentuk atau potongan akhir kalimat sehingga membentuk paragraph yang baik secara visual dan mempunyai irama yang berulang (tidak berbeda jauh dengan sebelumnya)

“Rag” yang tidak teratur

Tetap konsisten pada bentuk atau potongan akhir kalimat sehingga membentuk paragraph yang baik secara visual dan mempunyai irama yang berulang (tidak berbeda jauh dengan sebelumnya)

Aturan 14

Jelas terlihat jika memang menunjukkan sebuah paragraph, jangan merancukan visual dengan bentuk yang terjadi pengulangan bentuk paragraph yang konsisten. Dua hal yang biasanya mengidentifikasi paragraph adalah masuknya huruf pertama pada awal paragraph dan menambah spasi diantara baris kalimat. Tidak selamanya hal ini tidak selalu mengidentifikasi pergantian paragraph.

Contoh:

Awal paragraph yang menggunakan TAB KE DALAM

Jelas terlihat jika memang menunjukkan sebuah paragraph, jangan merancukan visual dengan bentuk yang terjadi pengulangan bentuk paragraph yang konsisten.

Jelas terlihat jika memang menunjukkan sebuah paragraph, jangan merancukan visual dengan bentuk yang terjadi pengulangan bentuk paragraph yang konsisten.

Awal paragraph yang menggunakan JARAK

Jelas terlihat jika memang menunjukkan sebuah paragraph, jangan merancukan visual dengan bentuk yang terjadi pengulangan bentuk paragraph yang konsisten.

Jelas terlihat jika memang menunjukkan sebuah paragraph, jangan merancukan visual dengan bentuk yang terjadi pengulangan bentuk paragraph yang konsisten.

Aturan 15

Hindari *widows* dan *orphans* selagi memungkinkan. *Widows* (kata yang tertinggal di awal atau akhir paragraph) dan *orphans* (pemenggalan kata yang tertinggal di akhir paragraf) atau bisa terjadi pemenggalan kata di halaman sebelumnya atau terlempar ke halaman berikutnya). Dalam mendesain buku kedua hal ini dapat menciptakan kesatuan *copy text*, juga seperti noda dalam area kosong dan memecahkan konsentrasi membaca.

Contoh:

“Widows” (kata yang tertinggal di awal atau akhir paragraph) dan “orphans” (pemenggalan kata yang tertinggal di akhir paragraph) atau bisa terjadi pemenggalan kata di halaman sebelumnya atau terlempar ke halaman berikut nya)

Aturan 16

Elemen empasis (penekanan) diusahakan tidak mengganggu alur membaca. Sebaiknya jangan berlebihan untuk memperlakukan penekanan dalam suatu kalimat, sehingga dapat memperjelas isi dan tidak merancukan pemikiran pembaca.

Contoh:

PENEKANAN MENGGUNAKAN JENIS HURUF YANG BOLD Sebaiknya jangan berlebihan untuk memperlakukan penekanan dalam suatu kalimat, sehingga dapat **memperjelas** isi dan tidak **merancukan** pemikiran pembaca.

PENEKANAN MENGGUNAKAN JENIS HURUF YANG ITALIC, UNDERLINE DAN PEMBESARAN UKURAN (TERLALU BERLEBIHAN

Sebaiknya jangan berlebihan untuk memperlakukan penekanan dalam suatu kalimat, sehingga dapat **memperjelas** isi dan tidak **merancukan** pemikiran pembaca.

Aturan 17

Selalu menjaga kesatuan bentuk satuan huruf, jangan merusak proporsi bentuknya. Desainer tipo telah menciptakan huruf dengan baik secara proporsional dan mempunyai karakter di setiap hurufnya yang membuat satuan huruf nya mudah terbaca dan jika digabungkan menjadi kata dan kalimat juga sangat mudah dibaca.

Contoh:

permainan dalam
eksperimental tipografi
adalah untuk
memperluas batasan
dengan cara
membebaskan bentuk
dari visual yang
mempunyai arti kata
sebenarnya dan juga
hubungan antara kata
dengan gambar.

permainan dalam eksperimental tipografi adalah untuk
memperluas batasan dengan cara membebaskan
bentuk dari visual yang mempunyai arti kata
sebenarnya dan juga hubungan antara kata dengan
gambar.

Aturan 18

Pada tiap hurufnya selalu di tulis/ divisualkan dengan menggunakan *baseline* (garis dasar atau basis) yang segaris. Huruf didesain untuk ditulis berdampingan sesuai di atas garis basis yang maya. Jika tidak sesuai penulisannya maka akan sulit terbaca karena berantakan (tidak teratur).

Contoh:

permainan dalam eksperimental
tipografi adalah untuk memperluas
batasan dengan cara
membebaskan bentuk dari visual
yang mempunyai arti kata
sebenarnya dan juga hubungan
antara kata dengan gambar.

Aturan 19

Jika huruf divisualkan menggunakan warna, perhatikan kontras warna, terang gelapnya warna, dan saturasi warna yang dipakai; karena sangat mempengaruhi keterbacaan huruf-hurufnya. Jika warna yang tidak terlalu kontras antara huruf dan warna latar belakangnya akan membuat kita sukar untuk membaca.

Contoh:



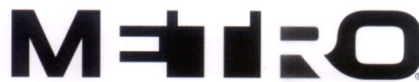
Melanggar Aturan Main dalam Tipografi

Tipografi mempunyai tugas utama sebagai penyampai pesan selain itu juga sebagai inspirasi permainan visual yang menarik walaupun dihasilkan dari sesuatu yang diluar dari sesuatu yang teratur.

Dari permainan eksperimental tipo bisa kita dapatkan suatu keindahan yang unik dalam memecahkan masalah komunikasi visualnya dengan mendobrak gaya-gaya visual lama yang berkesan teratur rapi.

Untuk mendapatkan efektifitas dan kebebasan untuk bereksplorasi dalam tipografi sebaiknya kita harus dapat memilih melawan konsep dasar dan keinginan yang standar. Untuk para pemula hal ini bukan yang sulit, tapi untuk desainer terkemuka hal ini menjadi sebuah tantangan besar yang sangat kuat. Membuat karya visual yang masih baru, membantu mengubah rumusan atau aturan dan menjadikan suatu karya yang memberikan tatapan yang terarah. Karena tipo diciptakan untuk dibaca membangun sebuah pemikiran yang sintaktis, sadar tidak sadar dimanapun dan berbentuk apapun kita akan berusaha membaca karya tipo. Sehingga langkah pertama pembuatan karya tipo ini harus di sadarkan bahwa tidak selamanya karya tipo untuk dibaca. Sehingga memungkinkan untuk berkarya tipografi secara eksperimental. Morfologi merupakan salah satu factor yang memudahkan pelaksanaan tipografi eksperimental, karena morfologi dalam studi desain grafis mempelajari tentang bentuk dalam kata (linguistik).

Bagian bab ini memberitahukan kepada kita bahwa morfologi dapat memberikan petunjuk untuk menciptakan visual eksperimen tipografi dengan beberapa penggabungan antara tipografi, bentuk, bidang dan elemen elemen tipo lainnya yang mendukung. Tipografi itu sendiri untuk memanipulasi bentuk huruf dan kata kata (tipo sebagai bagian dari *image*). Bentuk itu sendiri sebagai bagian dari pengembangan bentuk dasar huruf itu sendiri. Bidang, dimana ruang/bidang tersebut dapat menghubungkan satu dengan yang lain elemen2 yang terdapat didalam satu bidang. Elemen-elemen pendukung tipo yang menjadikan lebih fungsi tipo itu sendiri. Penyesuaian bentuk huruf dengan gambar, sehingga menciptakan huruf baru setelah eksplorasi bentuk.



Gambar 1 Sebagai contoh distorsi huruf yang merupakan perubahan dari form/ bentuk



Gambar 2 Sebagai contoh distorsi huruf yang merupakan perubahan dari form/ bentuk

Eksperimen dalam Tipografi

Dalam pembahasan eksperimen dalam tipografi disini akan menitik beratkan pada bentuk form yang dihasilkan dari huruf itu sendiri yang akan di interpretasi dan di telaah oleh pembuatnya sehingga dapat menciptakan tujuan komunikasi apa yang akan disampaikan. Ada juga yang hanya merupakan karya seni. Akan ada beberapa contoh karya mahasiswa di bawah ini. Dalam penciptaan ini biasanya mahasiswa tetap harus menggunakan sketsa untuk menuangkan ide ide dasar, yang nantinya akan di ciptakan atau divisualkan secara digital, di sini mahasiswa dapat merasakan tahapan awal sketsa yang merupakan awal dari bentukan layout kasar hitam putih menjadi sebuah karya digital detail, sehingga dapat merasakan perjalanan eksplorasinya.

Eksperimen dalam Tipografi

Dapat dilakukan melalui beberapa eksperimen dengan cara melanggar prinsip-prinsip dasar atau aturan aturan main yang telah diuraikan di atas.

Eksperimen 1

Huruf Besar & Huruf Kecil

Hampir semua huruf di desain huruf besar dan huruf kecil sesuai dengan kegunaannya, tetapi pada eksperimen 1 penggunaan huruf besar semua atau huruf kecil semua bukan menjadi suatu kesalahan, bahkan percampuran keduanya yang dipakai bersamaan menjadikan variasi dalam visual anda.

Contoh

Menggunakan huruf kecil semua

hampir semua huruf di desain huruf besar dan huruf kecil sesuai dengan kegunaannya, tetapi pada eksperimen 1 penggunaan huruf besar semua atau huruf kecil semua bukan menjadi suatu kesalahan, bahkan percampuran keduanya yang dipakai bersamaan menjadikan variasi dalam visual anda.

Menggunakan huruf besar semua

HAMPIR SEMUA HURUF DI DESAIN HURUF BESAR DAN HURUF KECIL SESUAI DENGAN KEGUNAANNYA, TETAPI PADA EKSPERIMEN 1 PENGGUNAAN HURUF BESAR SEMUA ATAU HURUF KECIL SEMUA BUKAN MENJADI SUATU KESALAHAN, BAHKAN PERCAMPURAN KEDUANYA YANG DIPAKAI BERSAMAAN MENJADIKAN VARIASI DALAM VISUAL ANDA.

Menggunakan variasi huruf besar & kecil semua

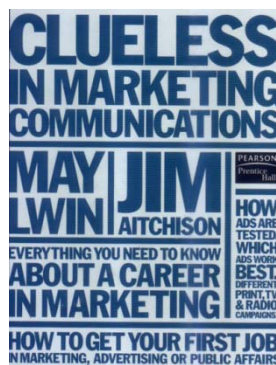
HAMPIR SEMUA HURUF DI DESAIN HURUF BESAR DAN HURUF KECIL sesuai dengan kegunaannya, tetapi pada eksperimen 1 penggunaan HURUF BESAR SEMUA ATAU HURUF KECIL SEMUA BUKAN MENJADI suatu kesalahan, bahkan percampuran keduanya yang dipakai BERSAMAAN MENJADIKAN VARIASI DALAM VISUAL ANDA

Eksperimen 2

Pemilihan Jenis Huruf

Dalam eksperimen tipografi yang terpenting adalah pemilihan huruf, diantara sekian juta pilihan jenis huruf yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter desain yang akan disampaikan.

Contoh:



Gambar 3 Cover Buku Marketing
Supaya Menarik dan Tidak Membosankan

Eksperimen 3

Permainan Besar Kecilnya & Tebal Tipisnya Ukuran Huruf

Dengan melakukan pembesaran/pengecilan dan tebal/kecilnya ukuran huruf akan menciptakan kedalaman ruang pada layout, sehingga dapat memberikan penekanan karakter pada tiap kata atau hurufnya itu sendiri.

Eksperimen 4

***Slanted* (Kemiringan)**

Dengan melakukan kemiringan pada visual huruf (biasa kita sebut *italic*) maka karakter huruf tersebut terlihat seperti bergerak untuk maju atau dinamis. Kemiringan biasanya hanya 13-16 derajat, karena jika terlalu berlebih maka faktor keterbacaan akan lebih sulit.

Eksperimen 5

Blending (Metode Campuran/Gradasi Pewarnaan/ Tekstur Pada Huruf)

Membuat perubahan warna dengan gradasi antar warna atau hanya terang gelap yang dapat membuat ilusi terang gelapnya huruf tersebut sehingga menciptakan ilusi dimensi. Ilusi bisa membentuk kedalaman, pergerakan atau kontras warna. Jika penggunaan tekstur pada huruf akan memberikan sensasi atau kesan khusus. Semua memberikan kesan yang individual, tergantung pada visual tekstur bisa dirasakan tepat atau tidak mengganggu atau sebaliknya (halus/kasar). Pada penggunaan tekstur ukuran besarnya huruf sangat mempengaruhi perubahan bentuk, juga bentuk dari tekstur itu sendiri. Misalnya garis, dot, atau bentuk geometris yang berulang.

Eksperimen 6

Distorsi Huruf

Membuat distorsi pada huruf merupakan perjalanan penguasaan bentuk untuk menjadi simbol ekspresif. Jika font berubah bentuk maka akan menimbulkan kesan aneh dan tidak biasa. Tergantung dari bentuk distorsinya, karena menyangkut pengembangan arti bentuk huruf tersebut. Misalkan bentuk kata yang di distorsi secara *skew* akan memvisualkan sebuah kata yang bergerak. Atau contoh lain dibuat perspektif, maka akan menciptakan visual ruang. Dan masih banyak lagi contoh-contoh hasil dari distorsi huruf.

Eksperimen 7

***Grouping* (Pengelompokkan Huruf)**

Merupakan prinsip desain yang utama, yang menjadikan harmonis dan bersatu diantara element huruf yang dapat menghindari keanehan dan ketidak samaan bentuk pada elemennya.

Eksperimen 8

Repetisi Huruf

Membuat repetisi pada huruf dapat mengganggu tapi cukup mempunyai fungsi yang maksimal untuk mengkomunikasikan pesan. Repetisi merupakan salah satu faktor penting dalam pengembangan tipografi, penekanan yang lebih tinggi dan dibesar-besarkan, walaupun bentuk yang kadang tidak enak atau mengganggu. Repetisi atau pengulangan dapat berupa huruf, kata atau kalimat sehingga bisa juga menciptakan visual untuk pattern.

Eksperimen 9

Rotasi Huruf

Membuat huruf atau kata yang diputar dengan putaran derajat adalah bentuk yang dasar sekali dan mudah pengaplikasiannya, tetapi hasil yang diciptakan sangat besar memberikan energi dan emosi dari arti/visual kata tersebut sehingga lebih dinamis dibandingkan dengan yang rata.

Eksperimen 10

Ruled Line

Dengan menambahkan garis maka akan menambah efek visual pada huruf atau kata tersebut. Bisa sebagai penekanan kata atau variasi pembentukan bidang juga dapat membawa kita ke suasana yang berbeda.

Eksperimen 11

Menambah *Shape* atau Simbol

Dengan menambahkan shape (bidang yang berbentuk) pada komposisi tipo akan menciptakan satu kesatuan bentuk dengan tipo itu sendiri, bisa sebagai penekanan atau bahkan pemisah. Visualisainya dapat juga dibuat overlap dengan tipografinya. Penggunaan simbol yang dapat berupa *dingbats* atau tanda baca, isotype dan lain-lain, bisa disatukan dengan kata atau berdiri sendiri sehingga dapat menjadi kesatuan atau menimbulkan makna arti yang berbeda.

Contoh:



Gambar 4 Logo CineTeam
dengan penambahan gambar



Gambar 5 Logo CineTeam dengan penambahan
elemen garis + pemotongan bidang

Eksperimen 10

***Image* (Gambar)**

Membuat huruf/kata yang diputar dengan putaran derajat adalah bentuk yang dasar sekali dan mudah pengaplikasiannya, tetapi hasil yang diciptakan sangat besar memberikan energi dan emosi dari arti/visual kata tersebut sehingga lebih dinamis dibandingkan dengan yang rata.

Pelaksanaan Ekperimental Dalam Visual

Dalam pembahasan eksperimen dalam tipografi disini dihasilkan dengan cara mengetahui kaidah kaidah dasar dari ilmu tipografi, dan aturan aturan yang dilanggar tetapi tidak keluar dari konteks dan konten sebagai desain komunikasi visual. Walaupun karya seni pun dapat dihasilkan dengan menjalankan hal serupa akan tetapi disini pengembangan dilakukan untuk menujung ide kreatif yang dapat dihasilkan dari permainan layout tipografi itu sendiri. Sehingga dapat menghasilkan desain desain yang unik dan menarik, tidak sekedar desain yang teratur dan biasa. Pada bentuk visualnya dihasilkan dari huruf yang akan diinterpretasi dan ditelaah oleh pembuatnya sehingga dapat menciptakan tujuan komunikasi apa yang akan disampaikan.



Gambar 6 Berupa Poster EXPO tahun 2000

PENUTUP

Dengan mengetahui kaidah kaidah dasar pengetahuan tentang tipografi, kita dapat mempelajari aturan aturan dasarnya, kita dapat melanggar aturan tersebut untuk digunakan dalam membuat eksperimen dalam melayout tipografi, sehingga visual akan lebih menarik dan unik, sesuai dengan konteks nya sebagai desain komunikasi visual yang mempunyai *target audience* tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Carter, R. (1997). *Working with Computer Type 4, Experimental Typography*. Swiss: Rotovision.
- Carter, R., Day, B., & Meggs, P. (2007). *Typographic Design: Form and Communication* (4th ed.). New Jersey: John Wiley & Sons.
- Sihombing, D. (2003) *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.